

闘うオナの総合情報MAGAZINE

ZERO TSUSIN

# ZERO 2 通信



●特集 春から始める格闘技!!

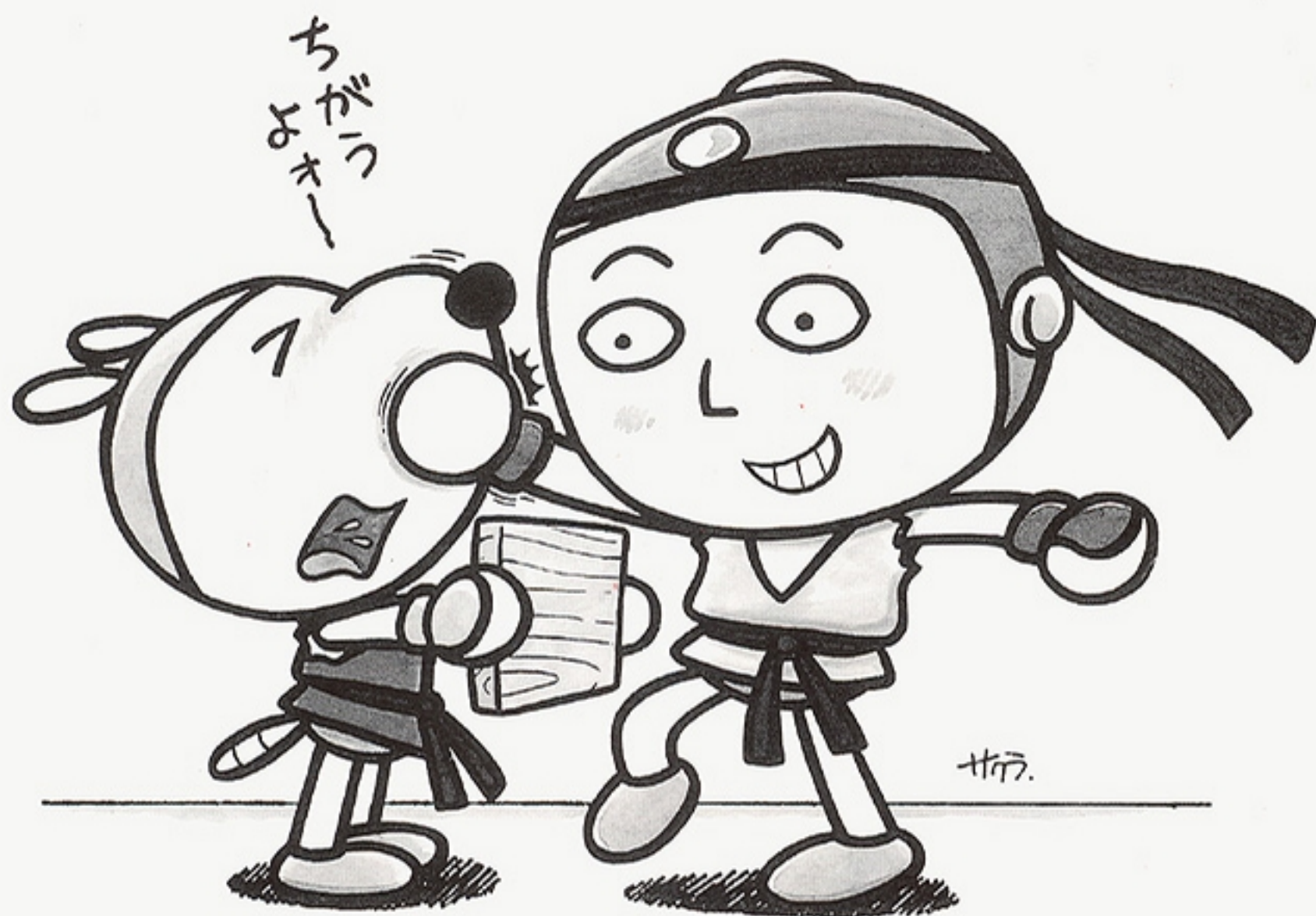


CAPCOM®





# <sup>や</sup>闘るなら基本、 <sup>き</sup>極めるなら王道。



## 勝つよりもっと、キモチいい。

必勝パターンに持ち込む。得意の戦法。

あとはミスしないよう気をつけて……よし、XX連勝!

こんなとき、ふと感じませんか? 何だかムナシイって。

新しいこと、ドキドキすることもなく、

ただ同じコトを繰り返すだけ……これじゃ、さみしいよね。

「ストリートファイターZERO 2」は、無限の可能性を秘めた

「オリジナルコンボ」システムを採用。

やればやるほど、ドキドキしてくる。何度も何度も、新しい。

勝つことだけじゃない、キモチよさ。

君もきっと、見つけられるよ。



© 1996 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved.

**CAPCOM FAX 通信 : 03-5950-4820**

最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!  
好評稼働中! 24時間いつでも引き出せます。

＜カプコンソフト情報＞ 大阪/(06)946-6659 東京/(03)3340-0718 札幌/(011)281-8834  
仙台/(022)214-6040 名古屋/(052)571-0493 広島/(082)243-6264 松山/(0899)34-8786  
福岡/(092)441-1991 ※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。



# ZERO 2 ART GALLERY



この絵で初めてアクリルガッシュという不透明水彩絵の具を  
使ってみたのですが(絵の方はまあちょっとあれですが)  
なかなか塗り心地がよかったのでこれからも暫く使ってみようと思っています。  
ガッシュさん今後ともよろしく

BY BENGUS



# SAKURA

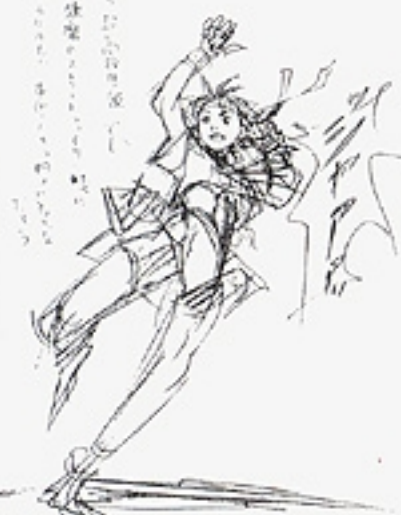
## 新キャラ「さくら」原画大公開!!

ストリートファイトは、世界中のいたるところで行われており、時にはムチャと思われる組合せの対戦が見られることがある。この「さくら」とよばれる少女が、挑戦しつづけた一連の事件はまさにそうである。

超人達の集まりであるストリートファイトの世界に、こんなヤツはいね～よと思った人も多いと思いますが、作ってしまいました。キャラクターを作った人は、カプコンでも指おりのうまい人(ナッシュやスパイダーマンを作った人ね!)です。一生懸命に愛を込めたので、応援していただけると幸いです。



〇〇家のまま  
なんですけど...



おっ、さくら、いいね!  
いさ、いさ、いさ



これも  
カッコイイけど  
ボツキャラです。

### ■基本ポーズラフ



ベニーユキーデって  
知ってる?



さくら、いいね!

ゲームには直接関係ありませんが...  
「さくら」を  
とりまく人達  
です。



ママさん。  
次回作で  
プレイヤーに...  
ウンです。



父上様。  
屋上バレー  
ボーラー?



この人も  
ボツ。  
セリフが  
グ〜。







# の格闘トーナメント in L.A 開催される

格闘トーナメント。ハイパーフット ロレンスといった並みいる強豪を次々と撃破し、堂々の初優勝を飾った。全試合KO。しかも平均時間47秒という快挙まで成し遂げている。彼は来月シアトルで開催されるオープントーナメントにも参加する意志がある事を表明。シアトルでの勝利は故ブルース=リー氏に捧げるよ。」とコメントし、リップサービスにも余念がない。  
(8月1日付 インサイト・マーシャルアーツ版)

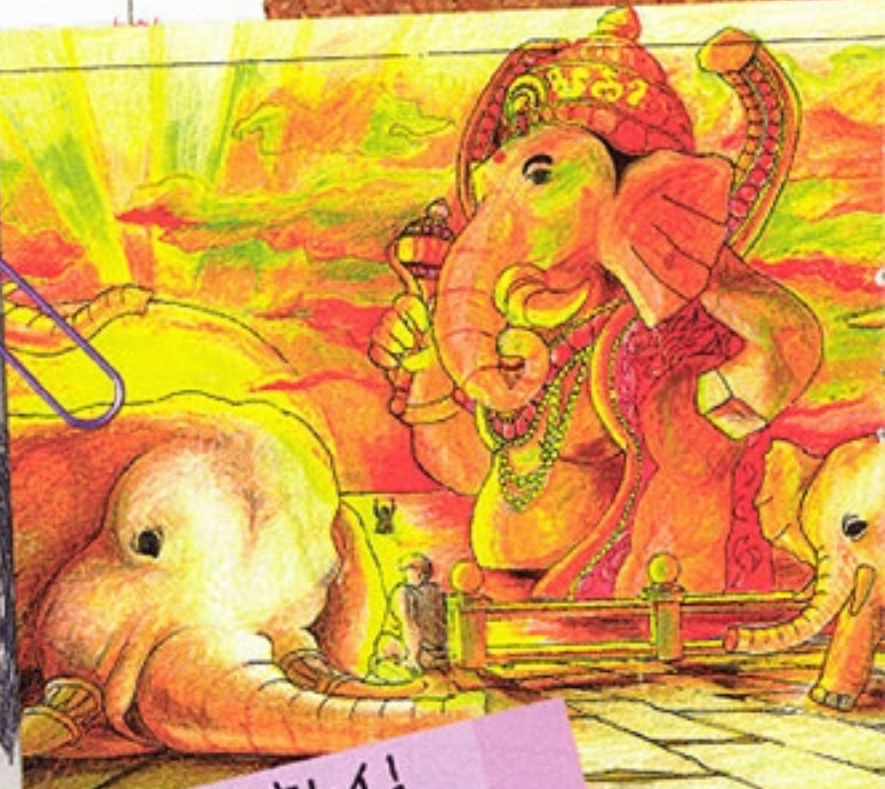
MY  
ザット  
ザット  
戦いの記憶  
ベスト

↑  
ここはメトロシティってとこ。  
戦っていると、いっぱい人が集まってくる。  
ヘンな人もいっぱい。ちょっとこわい。  
イエーイ!!  
パーティーにオジャマしました。



## 特訓メニュー!!

時間	やること
6:00	起床 ラジオ体操 ジョギング + 10分
8:00	学校まで走る
8:10	いるね たまごに!!
8:20	ストレッチ 20分
8:30	いっしょに × 20分
8:40	うごたろ 30分



夕やけがキレイ!  
また行きたいな。

外国だと たまごに  
「プリティ ボーイ!」  
男の子にまちがえられ



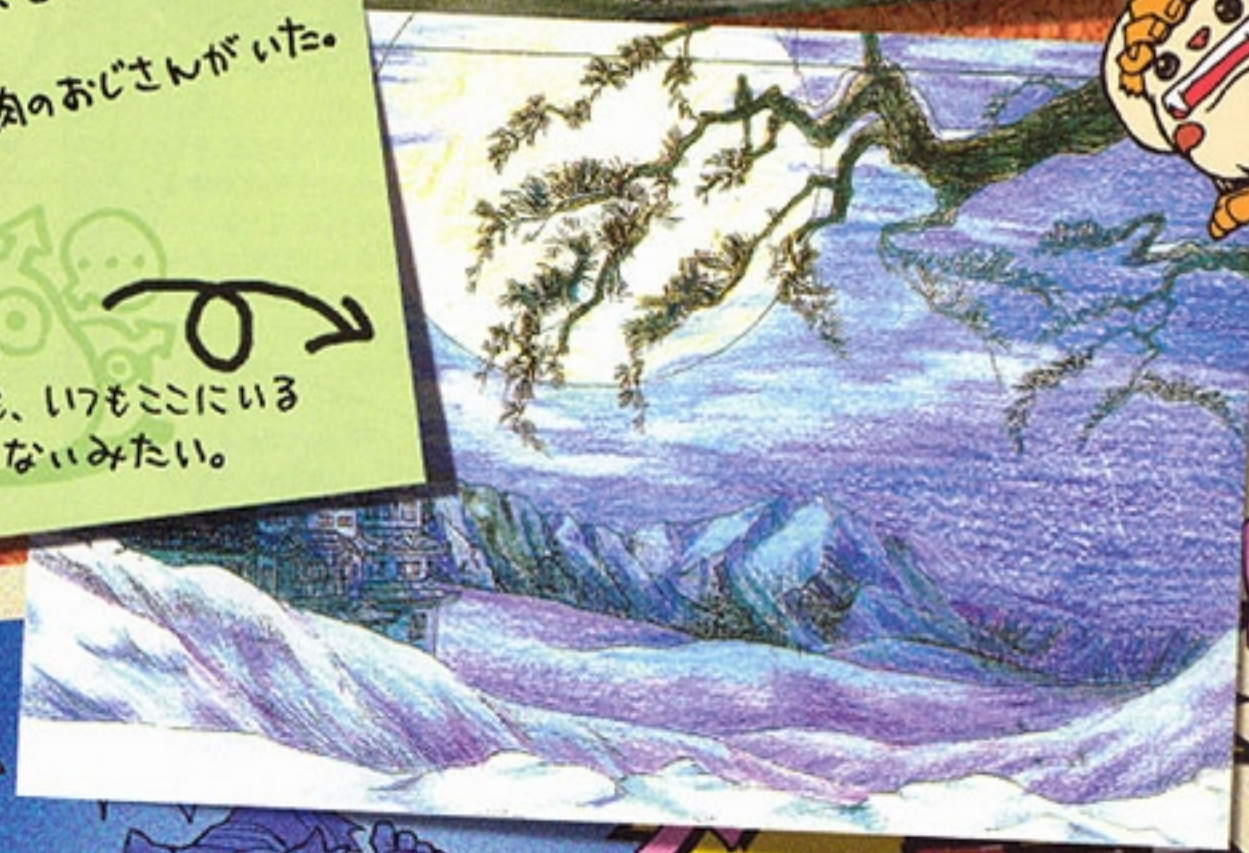
録  
いふ!! (17)

さういふと、けこう好き。



地下プロレスをやったの  
行ってみた。  
すごいキン肉のおじさんがいた。

すざくふう  
朱雀城。  
あゝいつも、いつもここにいる  
ワケじゃないみたい。



ここぞ戦ったとき、足をくじいた。  
いたかった....

# 帝王



昔では、今、ショウキンリな時で  
持ち切りになつてゐる。  
その内容は「過去、ラジャナムタン、以来  
ルンビニの王座統一を果たし、以来  
ムエタイの世界において無敵の強さを  
誇る隻眼の帝王サガットが何と他流武  
術との野試合に挑みこれに敗れたらし  
い」というものだ。「帝王サガットの  
現在本

# 敗れる

相手は東洋系の格闘家

とがいて  
る...なんで!?





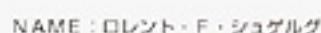
秘

**SECRET**  
シヤドル—課報部

電話號碼 8 0 7 4 8 9 1 號

シヤトル—豫報誌 鎌倉室D-19

総帥閣下直属の關士新規獲得候補調査報告書



AGE: 年齢不詳 (推定30代後半から40代前半)

SEX:男

NATIONALITY: 東ドイツ (現統一ドイツ)

このロレントなる人物、「レッドベレー」を冠する某国特殊部隊員と言う経歴を持つが、公式にはこれに該当する部隊の存在は確認されておらず、一般に解釈されている特殊部隊よりもさらに超法的な非公然活動部隊の一員だったのではないかと推察される。

当調査室が入手した未確認情報によると、東欧では匿名高き国家秘密警察「シュタージ」にも深く関わっていたという道もあるが、いずれも定かではない。

1980年米国に亡命、当時の経験を生かし、傭兵として世界各国の紛争に参加。アフリカ、中南米を中心に活動を行っていた様だ。この頃、後のドラッグカルテルの前身となるコロンビア・マフィアへの軍事指導をきっかけに、欧米に跨るコカインルートを確認し、米国内の下級犯罪組織「マッドギア」を通じてメトロシティに精製工場を設立。そのコカイン工場のボスにおもった。1984年にこの工場は発見され閉鎖したが、当時東海岸地区に根張り、悪かにも我が「シャドール」のコカイン販売網に対抗、彼らの出陣した相手を全米のコカイン市場を混乱させた事は記憶に新しい。

当調査は、これまでの彼の経歴を鑑みるに商業ルートとのつながりを持ち、取り扱にも精通している点、また船役要員としての資質も十分に持ち合わせている点を考慮し、シャドルーのマーケット部門に確保すべき人材であると判断する。ただし肉大衆騒動があり、精神状態が不安定なので洗脳機による「再教育」の実施が必要不可欠であろう。

おまえたちのことは  
すべて  
お見通しだッ!!

图号: 8074892

074832号



NAME: ザンギエフ (リングネームとしても使用)

NAME: ザンギエフ (ロシア)  
AGE: 年齢不詳 (推定30代前半)  
SEX: 男  
OCCUPATION: ロシア軍人

SEX: 男  
NATIONALITY: ロシア連邦  
(旧ソ連邦ロシア共和国)

ここに報告するザンギエフという男、国外ではおろかなソ連国内においてもその名を知る者は少ないが、その実力は真に注目すべきである。当時の「ソユーズ」紙の記事には「ロ  
スリング界において無敵の強さを誇ったが、余りにも並外れた臂力を有する為、本  
国で対敵相手と再戦不能にしてしまう事が多かった」と記され、事実上調査  
隊員だけで国内では公式の試合ができなくなったが彼を闘いから  
遠ざける必要はなかった。ソ連マフィアの主宰する「黒プロレ  
タリアン」の雑誌を最後に彼の

[illegible][illegible]

特別  
寄稿

# 「ストリートファイターな日々」

船水紀孝(POO)氏

私とストリートファイターの出会い  
は、<天地2>の制作が終わってブラ  
ブラしていた時のことでした。

「<ストⅡ>の続編作ることになったんやけど、やってくれんかぁ」  
「いやです」

「ほな、たのんだでえ」

「あの～、いやなんですけどぉ……」  
 そうして<スバⅡ>を作ることに……  
 (なぜターボじゃないって?)

<スバⅡ>がCPSⅡ第1弾になったある日。

「<ストⅡ>の続編作って欲しいんや」

「今作ってますけど」

「いやCPSⅡやのうてCPSⅠのや。  
締め切りは▲月■日までにたのむわ。  
じゃっ!!」

「1ヶ月も無いんですけどお……」  
 そうして<ストⅡ'ターボ>は生まれた。  
 <スバⅡ>が販売されて数ヶ月後。

「<スバⅡ>のマスクROMがあまって困ってんのや!」

「もう、何でも作ってやる」  
 <スバⅡ X>は開き直って作られた。  
 もうあのキャラや曲ともオサラバだ。  
 <ヴァンパイア ハンター>の途中…  
 「CPS」の在庫が…」



●「アジーン、ドヴァ、ドリー」

(掛け声)

ザンギエフの没ボイス。スーパーコンボの「ファイナルアトミックバスター」用の掛け声。ロシア語で「1、2、3!」の意。実際のゲームでは「Final, Atomic, Buster!」という英語版が採用されている。

●いいんです、やつは。(あきらめ)

ダンについて、問題が発生するたびに導かれた結論。

●「さとりだ……」(勝ちボイス)

ダルシムの没ボイス。勝利ポーズにあわせる予定だったもの。日本語をしゃべると意外と違和感があったため見送りとなった……残念。

●しあわせXXX(俗称)

主に、女性キャラの技に対してつける愛称。食らうと、(食らった方が)しあわせな気分になる(ような気がする)技に用いる。かつては「スバII X」のキャミのフランクシュタイナー(しあわせ投げ)、今作ではさくらのレバー入れキック(しあわせキック)など。ああ、しあわせ。

●「しっかりしろお〜」(叱咤激励)

さくらの没ボイス。気絶したとき、自分の頬を叩きながら気合を入れ直す、という設定だった。ゲーム中の実際の気絶時間がかなり短めなので、タイミングがあわず不採用に。

●ダルよめ(背景)

ダルシムの妻のこと。名前はサリー。当初は、某〇ニタのようにダルシムの後をすたすたとついて歩いていた。

●鼻歌(余裕の表現)

バーディー用ボイスの没企画。よりチンピラらしさ、悪党らしさを演出するため、新しい投げ技(レバー1回転+キ

# ZERO 2 SECRET WORDS



ックボタン：パンディットチェーン)を仕掛けている最中に、鼻歌を歌わせよう、というもの。ゲーム中での絵とのあわせが難しく、断念することになった。再現されていればきっと不気味な迫力をもたす技になっていたに違いない。

●ハイスchoolアッパーカット(仮技名)

さくらの必殺技「咲桜拳<しょうおうけん>」の仮ネーム。

●肌色ブルマ(煩惱)

さくらのブルマの色に関する論議。「隠してブルマが白になるんじゃないの?」と尋ねてくる者が多かった。そのなかに1人、「肌色にしようよ」と言ってきた強者もいた。

●はどはどうけん(略称)

スーパーコンボなどのコマンドを説明するための略称。リュウの真空波動拳は「はどはどうばんち」などと略される。他にも「れっぱ」「ぎゃくよが」「だーくねず」などがある。

●「ほうや?」(甘いささやき)

ローズの没ボイス。従来の「まだまだね」に続けて発せさせる予定だった。相手キャラクタにより、「おじょうちゃん?」「おじさま?」なども考えられていた。容量のつこうにより惜しくもカット……やさしくささやいて欲しかった……。

●ほくのゲージ!(嬉しさの表現)

ザンギエフの両手を挙げる勝ちポーズの指先が、ちょうど体力ゲージにピッタリ合うため、本人が嬉しそうにそう叫んでいるように思える(……のは私だけ!?)。残り体力を指の間にちょうど合わせると大成功、というくだらない遊びを流行らせようとしたがダメだった。

●無気力アドン(ポーズ)

オリジナルコンボシステムの導入作業中のお遊びによる副産物。オリジナルコンボ発動ポーズの仮指定は、ソフトマンの持ち前の遊び心によって、わざと変なポーズが選ばれていた。そのなかでも、アドンには気絶用の脱力感あふれるポーズがあてがわれ、わりと長期間そのままにされていたので、「こいつってやる気のなさそうなポーズだね」などと誤解を招いていた。

●ロレント分身(状態名)

ロレントのスーパーコンボの没企画。3体の分身をひきつけて一定時間高速化する、というものだったが、機動力が高くなりすぎるとの懸念から取りやめになった。往年(?)の分身効果は、スーパーコンボの残像に名残を留める。

## 格闘家の旅



# ZERO 2 SECRET TIPS

●カラーセレクト

プレイヤーカラーは全部で6色(うち2色はオートマッチモード用)。キャラクタを決定するときに押すボタンで選べるぞ。

カラー1: パンチボタンのどれか

カラー2: キックボタンのどれか

カラー3: パンチボタン全部同時に押す

カラー4: キックボタン全部同時に押す

※カラー5、6はカラー1、2を選んだ後オートモードをセレクトすると見られる。

●勝利マーク

今回も、勝ち方によって様々な勝利マーク(体力ゲージの下に表示される)が見られる。

スーパーコンボフィニッシュは、何レベルで決めかたが星マークの数で表されるようになったぞ。

ゼロカウンター勝ちや、パーフェクトとの複合表記もバッチリ。

とくに、オリジナルコンボフィニッシュは、各キャラクターごとに異なったマークが表示されるので、一度は見たいぞ!!

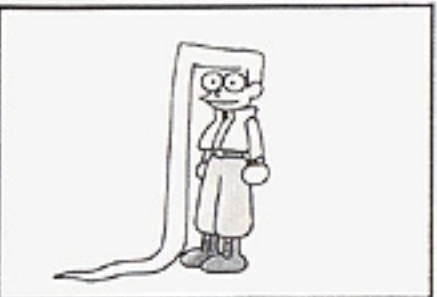
●「天」フィニッシュ

ゴウキのステータス技、「瞬獄殺(しゅんごくさつ)」。

レベル3でしか使えないこの技でフィニッシュすると……なんと!!

ゴウキを使うなら、この「めでたい」画面を見ないと損だぞ!!

## なんかんたぞ...



●特別公開 ●AKI-MAN氏提供

(春麗の現存最古原画)

### ここから春麗は生まれた!!



中国

「……もう、任せてください。バッチリです!!」  
「締め切りは※月※日」  
「……絶対やったる!!」

……「あのなあ、<ZERO>なんやけど」  
「続編ですか? もうバッチリ作り始めてます。」

「いやバグが……」

ボカー————~~~~ん!!

5年の月日は、こうして流れた……









# CAPCOM STAFF MESSAGE

## みにくいアヒルのこ.



## 今だから言える!! スタッフに直撃インタビュー!!

「ストリートファイターZERO2」の開発にたずさわったスタッフ達にQ&A方式でインタビューに答えていただきました。  
★次の質問に20~30字で答えてください★  
Q1:「ストリートファイターZERO2」であなたが担当した仕事は何ですか?  
Q2:今だから言える失敗談、エピソード等教えてください。  
Q3:「ZERO2」の「ここに注目してほしい!」と言うところを教えてください。  
Q4:プレイヤーの方々に一言どうぞ。



### ●m. ishii

- A1: 「ZANGIEF」を担当しました。  
A2: よくバチンコ屋でスタッフをみかけた。…忙しいはずなのに…  
A3: ザンギエフの勝利での笑顔!  
A4: ぜひ一度、新キャラたちをご賞味ください。



### ●柴田 佳世子

- A1: ケン・アドンスターの背景とデモ画面。  
A2: 夕食時間中、悦司とブッチにはお世話になりました。  
A3: ステージにいる人や動物の細かい動きに是非注目!  
A4: たまには背景も見てね。



### ●NEO-G&カネトリ

- A1: 企画マンその1とその2。  
A2: 2人でよくケンカした。そして少し大人になった。  
A3: こだわって作ったアレやコレに注目してください! (N)  
A4: 街で僕と対戦するときは、手加減してあげてな。(K)



### ●ホーリーホームラン

- A1: デモの人物の下絵。  
A2: 漸くダンが好きになってきました。  
A3: 柔軟体操するチュン・リー。  
A4: これからもZEROシリーズをよろしくお願いいたします。



### ●MUCCHI (村田 治生)

- A1: 画面演出企画、各種メッセージ作成、オフィシャルストーリー等。  
A2: さくらの技名が、VOICE収録当日まで決まらなかったこと。  
A3: 無限に遊べるオリジナルコンボで無限に遊んでください。  
A4: ファンの皆様お待たせしました。そうでない方もぜひご賞味を。



### ●A. IWASAKI

- A1: リュウ・ケン・ゴウキ・ガイ・ロレント。  
A2: T.オウガにはまってスケジュールがピンチになったこと。  
A3: ぼくのキャラ以外。  
A4: あんまりカッコ悪い闘い方はやめましょうね。



### ●このみ

- A1: 豪鬼・ダルシム・ステージ背景とデモ画面全般。  
A2: 暴飲暴食はやめましょう。太りました。  
A3: ステージ以外の表示関係にも是非注目してください。  
A4: 各プレイヤー達のエンディングもこっているのを見てね。



### ●セーラー

- A1: プログラマー。  
A2: 歩く度に、まわりの開発基板を静電気パワーでストップした事。  
A3: ナイスでクールでかっこいいバーディー様。  
A4: みなさんバーディーを使ってください。それからベガもね。



### ●ひろあき"X68k"こんどう

- A1: ボイス&サウンドデザイン。サウンドの演出など。  
A2: ロケテストのアンケートBOXになくした名刺が入っていました。  
A3: ボイス&SEを一新しました。サウンドの演出にも注目だよ!  
A4: できる限りの大音量でプレイしてください!!



### ●PON

- A1: 元・春麗。あと集客デモ等。プログラムをいっぱいつくった。  
A2: ないちょ。  
A3: 苦労した集客デモも殆ど見てもらえないかも…一見の価値あり。  
A4: こんどのZEROは、さらに熱くなれるぜ!



### ●やまもと"バーブル"せつお

- A1: 作曲。(特攻隊長)  
A2: 失敗してる間も、なかったです。  
A3: 新曲5人。ダルとザンギ、さくらは特に気合い入ってます。  
A4: スパコンフィニッシュ時の曲、消えるの、いいと思わん?

## CAPCOM SECRET GALS MEMORIES

AKI: こんにちば! ついにシークレットファイルも3冊目を迎えました。  
YUKI: この私が身を削って毎日……  
SAKI: というわけで今回は「ZERO2」のボイス収録にいらしてきました。さっそくそのレポートをどーぞー!

昨年暮れ3日にわたって東京録音のスタジオにて行われた、ボイス収録に今回はお邪魔して参りました。早速覗いてみましょう。

■12月7日、収録初日。  
しゃべりなはケン&ガイという「真っ赤な色男」2人を演じる岩永哲哉さん。ご本人も盛がつ



▼岩永 哲哉さん (さくら担当)  
新キャラ「さくら」の元気なイメージにピッタリの声でした。

ぶらなさわやかさん……。前作でもこの2人を演じているのでイメージはバッチリ。  
「へっぽこダン」担当は細井治さん。その独特なノリは後に「巻舌ダン」と呼ばれ開発内部でも評判になったものでした。でも「サイバーボッツ」のサンタナもこの方なんですよ……イメージが……。

ロレントを担当なさったのは山野井仁さん。その流麗な声はまさにキャライメージそのもの! ほんとどーぞOK! さすが、プロです。さくら担当は高木渉さん。なんと収録前日にゲームセンターで格闘ゲームのボイスの研究をしたとか。そして前作からの女性陣を一手に引き受けているのが宮村優子さん。春麗とローズというイメージの全く異なる2人も同一人物の手によって(というか、喉によって)存在してたんですね。普段の御声もとってもチャヤミング♡。

■12月8日、収録2日目。  
本日一番手は高木渉さん。前作からのアドン、バーディー、ソドムに加え、元、ザンギエフを担当。1人5役の難行をアドリブのいれまくりで、スタッフをなごませる気遣いまで見せつつクリア。読んで「VOICEの魔術師」

の二つ名を献上させて頂きます。  
ベガ、豪鬼という2人の魔人の担当は西村知道さん。その優しそうな外見から発せられる低音の御声は迫力の一言……惚れました!

■12月9日、最終日。  
サガットとナレーションを担当の三木眞一郎さん。おしゃべりな方でナレーションの英語も流暢。かっこいいじゃないか。ちなみにゲームは好きでよくプレイなさるそうです。これからもカプコンのゲームをよろしくお願いいたします。3日に渡る収録もついに終了。声優の皆様方、御疲れ様でした!!

YUKI: あんたのやたらと長いレポートのせいで、私のスペースがなくなったじゃないの。

SAKI: お便り待ってまーす。住所は裏表紙を見てね。

YUKI: 話を聞けーっ!

SAKI: それじゃあ、またねーっ。

AKI: …さようならー(実は私のスペースも少ないのよ…フツツ)

### ■「ZERO2」ボイス声優のみなさん

- リュウ……………石塚 繁  
●ケン……………岩永 哲哉  
●ガイ……………岩永 哲哉  
●春麗……………宮村 優子



- カプコンシークレットギャルズ  
●バーディー……………高木 渉  
●アドン……………高木 渉  
●ソドム……………高木 渉  
●ローズ……………宮村 優子  
●サガット……………三木 眞一郎  
●ダン……………細井 治  
●元……………高木 渉  
●ロレント……………山野井 仁  
●ザンギエフ……………高木 渉  
●ダルシム……………山田 義理  
●さくら……………岩永 哲哉  
●ベガ……………西村 知道  
●豪鬼……………西村 知道  
(順不同・敬称略)



